GREYFELL

GAME BY NICK EATOCK AND SIMON WELLAND

COMMODORE CONVERSION BY CORNUCOPIA SOFTWARE

AMSTRAD VERSION BY PHILIP TAGLIONE

In the land of Greyfell a shroud of gloom hangs suspended like the gossamer threads of a finely woven web. The evil sorceror "Mauron" has stolen the Orb of Life and has hidden it deep within his stronghold. The location of Mauron's stronghold is known, but the exact location of the Orb is known only to Mauron. As long as the Orb is his the land will never again know the sound of laughter or the joyful cries of children at play.

Yet this dark night as one lone cat sits drinking in the tavern the stories of old are retold by the taverns other customers. The sounds of sombre reminiscence reach his ears. Of how things used to be, before the dark times. He hears of the legends that tell of how one day there will come a saviour to Greyfell . . . of how there will be one who will brave the dark forests of Mauron's domain to do battle with the hordes of rats and other fell creatures under Mauron's sway to win back the Orb of Life . . . and return freedom to the land. He hears of stalwart beings in the forest who have stayed true and answer to none but themselves . . . beings such as Blotto the Rabbit . . . Offlorien the Spy . . . Nitormis the Wizard Owl . . . Willy the Policeman Pig . . . Potbelius the Landlord Bear . . . beings who have no love for Mauron and who if approached by one true of heart will aid them in the quest to overthrow the dark lord.

All this the cat hears as he drinks.

His thoughts turn to his childhood when as a kitten he had always wanted to be a hero and how one day he dreamed of rescuing the Land of Greyfell from Mauron's evil clutches. Now having drunk his fifth tankard of ale he found that he had unlocked within himself courage he never dreamed he had. He rose to his fee. and called out "Noble friends, too long have we laboured under the dark lords vile rule . . . tonight I Norman will set forth to seek the Orb of Life to free our people".

There was a hushed silence as the creatures in the tavern surveyed this unlikely hero . . . a cat was hardly their idea of a saviour. They had always believed that the saviour the legends had spoken of would take the form of a majestic creature such as a Lion or an Eagle or at least some creature who was renowned for skill at fighting. Yet there was something about this cat . . . something they couldn't quite put their finger on, that said perhaps this cat was the one . . . perhaps Norman would indeed be the one to bring light back to the darkness smothering the land.

As one they rose to their feet and raised their tankards
"To Norman . . . may your heart be true and may love of the land guide and protect you".

Norman picked up his rucksack containing his few worldly-possessions and walked to the door pausing only briefly to turn and take what might very well be his last look at friendly faces. He set off into the night with only the ale in his belly and the thought of freedom for Greyfell to warm him . . .

Here begins the Legend of Norman . . . the Quest for the Orb.

THE CAST

ALLIES TO WATCH OUT FOR:

POTBELLIUS	– the bear landlord
OFFALORIEN	– the shifty spy
WILLY	– the pig policeman
BLOTTO	– the drunk rabbit
HITORMIS	– the wise owl wizard

ENEMIES TO AVOID:

RATS	– servants of the Evil Mauron, who must be killed
WOLVES	– keep guard in the forest
KILLER TOMATOES	– guard the skull cave
MINOTAUR	– a deadly beast, guards the maze
LORD OF MIRRORS	– will confuse and disorientate you
SLEEPING DRAGON	– eat you alive in one gulp
CAT EATING PLANTS	– will get you when you least expect it
CROCODILES	– guard the cave's moat
MORON	– skeleton overlord

ALSO BEWARE OF POISON DARTS, PITS, SPIKES & FIREBALLS

PLAYING THE GAME

Controls:

Your character can perform the following actions:–

Walk north	Push left
Walk east	Push up
Walk south	Push right
Walk west	Push down

If you push against an object for a certain length of time then you will perform a jump and so long as the object is low enough you will land on top of it.

Pressing fire while next to an enemy allows you to punch in the direction you are facing.

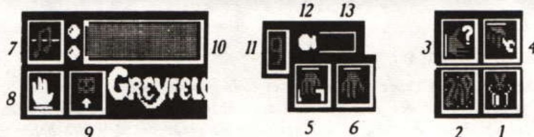
Pressing fire while stationary activates icon mode, so long as you are NOT right next to an enemy. You enter icon mode with the cursor over the 'FIRE' icon. Therefore two presses of the fire button will fire your selected spell (freeze, cloud or bubble).

TO START THE QUEST

SPECTRUM: Type LOAD". Press ENTER. Press PLAY.
ARMSTRAD cass: Hold down CTRL, Press small ENTER key.
AMSTRAD disk. Type RUN "AS".
C64/128 cass: Press SHIFT + RUN/STOP. Press PLAY.
C64/128 disk: Type LOAD "AS",8,1. Press RETURN.

MENU SCREEN

Select the option you require (if you do not wish to use keys, press RETURN through the functions). If nothing is selected for a time, a demo will start – press any key to exit.



ICONS

Select icon	*This will colour in the object of your choice in the inventory window. You can go through objects by use of left and right and fire to selected object.*
1 Choose spell	*Next to the icon is a window with graphical representation of the three types of spells. Next to each of these is a bar showing quantity left. The presently selected spell is highlighted.*
2 Fire spell	*This will fire the selected spell unless its supplies have run dry.*
3 Select object	*The white highlighted object is the selected one, the icon flips between the objects you are carrying.*
4 Use object	*This will use the previously selected object as a spell or a key to unlock doors.*
5 Pick up object	*This will make you pick up the object in front of you, so that it appears in the inventory window, unless you are already carrying too much.*
6 Drop object	*This will make you drop the selected object. To give somebody an object, drop it near to them.*
7 Sound on/off	*This will switch all sound on or off.*
8 Pause game	*This will pause the game. You will be told to press 'Q' to quit the game, or any other key to continue. A tune will be played during pause, and you will be told of your present status.*
9 Save game	*This will allow you to save your present position in memory removing all the problems associated with tape storage. When you lose all your lives you will start at the last saved position. At no time may you save your position on tape.*

STATUS INDICATORS

10 Stamina meter	*If your stamina reaches too low a level, then you would slow down, and if it reaches zero, then you will die. In the landscape you will come across flowers which, if you walk into them, will disappear and increase your stamina.*
11 Life meter	*This will indicate how many lives you have left, you will start with nine lives.*
12 Spell selected	*Bubble, Cloud, Freeze.*
13 Spell supply	
Score meter	*This will consist of a percentage indicator, showing how much of the adventure you have completed, and a number score, showing your arcade achievement.*

ARCADE ELEMENTS

The game has a very definite arcade bias. All areas of the land which hide an important object necessary for the completion of the quest will be heavily guarded by rats and the other evil creatures in the land. The rats are very stupid but rely on high numbers to defeat their opponents. They will often hide in trees and jump on you from above, or hide behind huts and attack you from behind. Similarly, you may hide behind the landscapes of the land and remain safe – making a run for it when they are facing in the opposite direction.

The land is also full of surprise traps. Meteorites and poison arrows will continuously fly across the screen. However, you may be able to use these to your advantage. Rats, the slower ones in particular, can be destroyed by both arrows and the meteorites, as well as all spells you may possess. The other evil creatures of the land are generally only vulnerable to particular spells. You can also make mush of them with your punching ability.

FINAL STATUS

This takes into account your arcade and adventure ability. The adjective describes your arcade ability, and the noun describes your adventuring skills.

These descriptions will be:–

	Percentage	*Score*
1)	*Cabbage*	*Pathetic*
2)	*Mauron*	*Wimpy*
3)	*Granny*	*Weak*
4)	*Serf*	*Average*
5)	*Apprentice*	*Strong*
6)	*Magician*	*Macho*
7)	*Soothsayer*	*Bionic*
8)	*Wizard*	*Invincible*
9)	*Warlock*	*Omnipotent*
10)	*Cheat*	*Impotent*

SPEECH

Characters will speak to you in order to give you clues, or just for general conversation. When a character speaks, its graphic will appear on a platform just below the playing area, and a speech bubble will appear with the speech.

GENERAL MOVEMENT

When you move, your character will move across the playing area until it reaches the edge. The next area will then be drawn, and your character will start at the other side of the playing area. If you walk into an unlocked door, then your character will appear inside or outside of the house etc.

THROW-IN-THE-TOWEL

Fill in the form enclosed and sent it to us and we will have a snigger at your expense. But send you "The Solution".

Starlight Software would like to offer special thanks to the following without whose help and understanding the dream would not have been born.

Karen Worrall, the Taglione family, the Lee family, Cornucopia Software, all at Ariolasoft UK Ltd, Pete James and last but not least David and Susan Rowe.

GREYFELL

LA LEGENDE DE NORMAN.

Dans le pays de Greyfell, une atmosphère lugubre est suspendue comme les filandres d'une toile d'araignée finement tissée. Le sorcier maléfique "Mauron" a volé le Globe de la Vie et l'a caché dans les profondeurs de sa forteresse. L'emplacement de la forteresse de Mauron est connu mais seul Mauron connaît l'emplacement exact du Globe. Aussi longtemps que le Globe est en sa possession, le pays n'entendra plus jamais le son des rires ou les cris joyeux des enfants en train de jouer.

Pourtant, en cette nuit noire où un chat solitaire est assis et en train de boire dans la taverne, les histoires d'autrefois sont racontées par les autres clients de la taverne. Les sons de ces réminiscences lugubres atteignent ses oreilles. La façon dont les choses se passaient, avant cette période lugubre. Il entend les légendes qui racontent comment, un jour, viendra un sauveur de Greyfel . . . et comment il y aura quelqun qui s'aventurera dans les sombres forêts du domaine de Mauron pour se battre avec les hordes de rats et d'autres créatures féroces sous l'empire de Mauron pour récoupérer le Globe de la Vie . . . et rendre la liberté au pays. Il entend parler d'êtres vaillants dans la forêt qui sont restés loyaux et qui n'obéissent à personne d'autres qu'à eux-mêmes . . . des êtres comme Blotto le Lapin . . . Offlorien l'Espion . . . Nitormis le Hibou Sorcier . . . Willy le Cochon Gendarme . . . Potbelius l'Ours Auborgioto . . . des êtres qui n'ont aucune estime pour Mauron et qui, s'ils étaient abordés par quelqun au coeur loyal, l'aideraient dans sa tentative de renverser le lugubre seigneur.

Le chat entend tout cela tandis qu'il boit.

Ses pensées se tournent vers son enfance quand il était chaton et qu'il avait toujours voulu être un héro et il se souvient qu'un jour il avait rêvé de sauver le Pays de Greyfell des griffes maléfiques de Mauron. Ayant maintenant bu son sixième pot de bière, il trouva qu'il avait découvert en lui-même un courage qu'il n'avait jamais soupçonné posséder. Il se mit debout et proclama: "Nobles amis, nous avons peiné trop longtemps sous l'horrible tutelle du sombre seigneur . . . Ce soir, moi Norman vais me mettre en quête du Globe de la Vie pour délivrer notre peuple".

Il y eu un silence étouffé tandis que les créatures dans la taverne étudiaient ce héros inattendu . . . un chat était bien loin de l'idée qu'ils se faisaient d'un sauveur. Ils avaient toujours cru que le sauveur dont les légendes avaient parlé prendrait la forme d'une créature majestueuse comme un Lion ou un Aigle ou tout au moins une créature qui était renommée pour son habileté au combat. Et pourtant, ce chat avait quelquechose . . . quelquechose qu'ils ne pouvaient définir avec précision, qui leur faisait penser que peutêtre ce chat était celui qu'ils attendaient . . . peut-être Norman serait celui qui ramènerait la lumière qui anéantirait l'obscurité qui étouffait le pays.

Tous ensemble, ils se mirent debout et levèrent leur pot. "A la santé de Norman . . . que ton coeur soit loyal et que l'amour du pays te guident et te protègent."

Norman prit son sac à dos contenant ses quelques possessions et il sortit par la porte en s'arrêtant brièvement pour se retourner et contempler peut-être bien pour la dernière fois des visages amicaux. Il s'en alla dans la nuit avec pour toute source de chaleur la bière dans son ventre et la pensée de la liberté de Greyfell . . .

Et maintenant commence la Légende de Norman . . . la quête du Globe de la Vie.

PERSONNAGES

ALLIES A GUETTER

POTBELLIUS	– l'ours aubergiste
OFFALORIEN	– l'espion sournois
WILLY	– le cochon gendarme
BLOTTO	– le lapin ivrogne
HITORMIS	– le sage hibou sorcier

ENEMIS A EVITER

RATS	– serviteurs du Mauvais Mauron, qui doivent être tués
LOUPS	– tiennent la garde dans la forêt
TOMATES TUEUSES	– tiennent la garde dans la caverne à têtes de mort
MINOTAURE	– bête féroce meurtrière, garde le labyrinthe
SEIGNEUR DES MIROIRS	– vous déroutera et vous désorientera
DRAGON DORMEUR	– vous mangera vivant en vous avalant d'un seul coup
PLANTES MANGEUSES DE CHAT	– vous attrapperont quand vous vous y attendez le moins
CROCODILES	– gardent le fossé de la caverne
MORON	– squelette suzerain

MEFIEZ-VOUS AUSSI DES FLECHES EMPOISONNEES, DES FOSSES, DES POINTES ET DES BOULES DE FEU.

COMMENT JOUER

Commandes:

Votre personnage peut effectuer les actions suivantes:

Marcher vers le nord	Pousser à gauche
Marcher vers l'est	Pousser en haut
Marcher vers le sud	Pousser à droite
Marcher vers l'ouest	Pousser en bas

Si vous poussez contre un objet pendant un certain temps, vous effectuerez un saut et, à condition que l'objet soit assez bas, vous atterrirez dessus.

Si vous appuyez sur tir quand vous vous trouvez à côté d'un ennemi, cela vous permet de cogner dans la direction dans laquelle vous faites face.

Si vous appuyez sur tir quand vous êtes arrêté, vous mettez en action le mode symbole à condition que vous ne soyez PAS à côté d'un ennemi. Vous entrez dans le mode symbole avec le curseur au-dessus du symbole 'FIRE' (TIR). Par conséquent, en appuyant deux fois sur le bouton tir, vous actionnerez le sort que vous avez choisi (figeage, nuage ou bulle).

POUR COMMENCER LA QUETE

SPECTRUM: Taper LOAD, Appuyer sur ENTER, Appuyer sur PLAY.
AMSTRAD cassette: Maintenir la touche CTRL enfoncée, Appuyer sur la petite touche ENTER.
AMSTRAD disquette: Taper RUN"AS".
C64/128 cassette: Appuyer sur SHIFT (MAJUSCULES) + RUN/STOP (MARCHE/ARRET). Appuyer sur PLAY.
C64/128 disquette: Taper LOAD"AS",8,1. Appuyer sur RETURN (RETOUR DU CHARIOT).

ECRAN DE MENU

Choisissez l'option dont vous avez besoin (si vous nous voulez pas utiliser de touches, appuyer sur **RETURN** pour faire défiler les fonctions). Si rien n'est choisi après un certain temps, une démonstration commencera – appuyer sur n'importe quel touche pour sortir.

SYMBOLES

Choix du symbole	Cela colorera l'objet de votre choix dans la fenêtre inventaire. Vous pouvez allez d'un objet à l'autre au moyen des commandes à droite et à gauche et vous appuyez sur tir pour choisir l'objet.
1 Choisir un sort	A côté du symbole se trouve une fenêtre avec la représentation graphique des trois types de sorts. A côté de chacun de ces sorts se trouve une barre montrant la quantité qui reste. Le sort actuellement choisi est mis en valeur.
2 Actionner un sort	Cela actionnera le sort choisi à moins qu'il n'en reste plus.
3 Choisir un objet	L'objet mis en valeur en blanc est celui choisi, le symbole passe de l'un à l'autre des objets que vous portez.
4 Utiliser un objet	Cela utilisera l'objet choisi comme un sort ou une clé pour ouvrir des portes.
5 Ramasser un objet	Cela vous fera ramasser l'objet devant vous, de sorte qu'il apparaisse dans la fenêtre inventaire, à moins que vous n'en portiez déjà trop.
6 Lâcher un objet	Cela vous fera lâcher l'objet choisi. Pour donner un objet à quelqun, lâchez-le près de lui.
7 Brancher/débrancher le son	Cela branchera ou débranchera le son.
8 Arrêter le jeu momentanément	Cela arrêtera le jeu momentanément. On vous dira d'appuyer sur 'Q' pour abandonner le jeu ou sur n'importe quelle autre touche pour continuer. Un air sera joué pendant l'arrêt momentané et votre état actuel sera indiqué.
9. Garder le jeu	Cela vous permettra de garder en mémoire votre position actuelle, supprimant tous les problèmes associés à l'enreigistrement sur bande. Quand vous aurez perdu toutes vos vies, vous commencerez à la dernière position gardée. Vous ne pouvez à aucun moment garder votre position sur bande.

INDICATEURS D'ETAT

10 Indicateur de souffle	Si votre souffle atteint un niveau trop bas, vous ralentirez et s'il atteind zéro, alors vous mourrez. Dans le paysage, vous rencontrerez des fleurs qui disparaîtront si vous marchez dedans et qui augmenteront votre souffle.
11 Indicateur de vies	Cela indiquera combien de vies il vous reste; vous commencerez avec neuf vies.
12 Sort choisi	Bulle, Nuage, Figeage.
13 Nombre de sorts disponibles	
Indicateur de points	Cela consistera en un indicateur de pourcentage, montrant quel pourcentage de l'aventure vous avez complété, et en un indicateur de points, montrant le nombre de points que vous avez obtenu pour le jeu.

ELEMENTS DE JEUX ELECTRONIQUES PUBLICS

Ce jeu ressemble beaucoup aux jeux électroniques publics. Tous les coins du pays où se trouve caché un objet important nécessaire pour terminer la quête sont fortement gardés par des rats et les autres créatures mauvaises dans le pays. Les rats sont très stupides mais ils comptent sur leur nombre important pour l'emporter sur leurs adversaires. Ils se cachent souvent dans des arbres et vous sautent clessus ou ils se cachent derrière des huttes et vous attaquent dans le dos. De même, vous pouvez vous cacher derrière des paysages et vous trouver en sécurité – en vous élançant quand vous faites face dans la direction opposés.

Le pays est aussi plain de pièges surprise. Des météorites et des flèches empoisonnées traversent sans cesse l'écran. Cependant, vous pourrez les utiliser à votre avantage. Les rats, les plus lents en particulier, peuvent être détruits aussi bien par des flèches que par des météorites, de même que par tous les sorts dont vous disposez. Les autres créatures mauvaises dans le pays ne sont généralement vulnérables qu'à certains sorts particuliers. Vous pouvez aussi les réduire en compote avec votre capacité de donner des coups de poing.

ETAT FINAL

Celui-ci tient compte de votre habileté à jouer et de votre capacité d'aventure. L'adjectif décrit votre habileté à jouer et le nom décrit votre capacité d'aventure.

Ces descriptions seront les suivantes:-

Pourcentage	Points
1. Choux	Abominable
2. Mauron	Minable
3. Grand-mère	Faible
4. Serf	Moyen
5. Apprenti	Fort
6. Magicien	Très fort
7. Devin	Bionique
8. Sorcier	Invincible
9. Super Sorcier	Omnipotent
10. Tricheur	Impotent

PAROLES

Les personnages vous parleront pour vous donner des indications ou converser simplement. Quand un personnage parlera, son symbole graphique apparaîtra juste en dessous de la zone de jeu et une bulle apparaîtra avec ce qu'il dit.

MOUVEMENT GENERAL

Quand vous vous déplacerez, votre personnage se déplacera transversalement sur la zone de jeu jusqu'à ce qu'il atteigne le bord. La zone suivante sera alors tracés et votre personnage commencera de l'autre côté de la zone de jeu. Si vous marchez sur une porte qui n'est pas fermée à clé, votre personnage apparaîtra alors à l'intérieur ou à l'extérieur de la maison etc . . .

GREYFELL

DE LEGENDE VAN NORMAN.

Als een ragfijn spinneweb hangt er een sluier van onheil over het land Greyfell.

De zwarte magiër Mauron heeft de Levensbol gestolen en ergens diep in zijn vesting verborgen. Men weet waar de vesting is, maar alleen Mauron weet de precieze plaats van de Bol.

Zolang hij de Bol bezit hoort men in Greyfell geen kinderen lachen en spelen.

Een eenzame kat zit op een donkere avond in een herberg te drinken. Andere bezoekers halen oude verhalen op. Over hoe goed het was, vóór deze donkere tijden.

Hij luistert naar de legenden die vertellen over een Verlosser die ooit naar Greyfell zal komen . . . over een dappere die in Mauron's donkere wouden de hordes ratten zal weerstaan en al die andere veile kreaturen en hoe die de Levensbol vindt . . . en het land weer vrijheid schenkt.

Hij hoort van bondgenoten die trouw zijn geblevn en alleen zichzelf gehoorzamen . . . zoals Blotto het Konijn . . . Offlorien de Spion . . . Hitormis de Toveruil . . . Willy het Politievarken . . . Potbelius de Huisbaasbeer . . . wezens die Mauron niet mogen en die eerlijken van hart zullen helpen in hun poging de zwarte heerser te verslaan.

De kat hoort dit al drinkende, aan.

Zijn gedachten dwalen af naar zijn jeugd toen hij ervan droomde op een dag de held te zijn die Greyfell zou bevrijden van Mauron's macabere macht.

En opeens, na zijn vijfde pint, ontdekt hij een innerlijke moed waarvan hij het bestaan niet wist.

Hij staat op en spreekt 'Edele vrienden, te lang al hebben wij gebukt onder het juk van Mauron . . . ik, Norman, start vannacht mijn zoektocht naar de Levensbol om ons volk te bevrijden.'

In doodse stilte bekeken de andere bezoekers deze onwaarschijnlijke held . . . een kat was nou niet echt dat wat zij als Verlosser verwacht hadden. Bij het horen van de legendes dachten zij altijd aan iets majestueus als een arend of leeuw of in ieder geval iemand befaamd om zijn vechterskwaliteiten. Toch hàd die kat iets . . . iets wat ze niet onder woorden konden brengen . . . maar misschien was deze Norman inderdaad degene die het licht terug zou brengen in dit donkere land.

En als één man stonden zij op en hieven hun glas 'Op Norman . . . moge je hart zuiver zijn en de liefde van het land je leiden en beschermen.

Hij liep de nacht in met alleen het bier in zijn maag en de gedachte aan de bevrijding van Greyfell om zich warm te houden.

Hier begint de Legende van Norman . . . de Zoektocht naar de Levensbol.





DE SPELERS

BONDGENOTEN OM NAAR UIT TE KIJKEN:

POTBELIUS	*– De Huisbaasbeer*
OFFLORIEN	*– De Stiekeme Spion*
WILLY	*– Het Politievarken*
BLOTTO	*– Het Dronken Konijn*
HITORMIS	*– De Toveruil*

VIJANDEN OM TE ONTLOPEN:

RATTEN (Rats)	*– Dienaren van Mauron die gedood moeten worden*
WOLVEN (Wolves)	*– Houden de wacht in het woud*
MOORD TOMATEN (Killer Tomatoes)	*– Bewaken de grafkelder*
MINOTAURUS (Minotaur)	*– Een dodelijk beest, bewaakt het doolhof*
SPIEGELHEERSER (Lords of Mirrors)	*– Zal u verwarren en disoriënteren*
SLAPENDE DRAAK (Sleeping Dragon)	*– Lust u levend, in één hap*
KAT ETENDE PLANTEN (Cat Eating Plants)	*– Grijpen u als u dit het minst verwacht*
KROKODILLEN (Crocodiles)	*– Bewaken de gracht*
MAURON	*– Heerser der Skeletten*

Let ook op voor Giftige pijlen, Valkuilen, Punten en Vuurballen.

HET SPEL

U kunt als volgt bewegen:

Noordwaarts	*– Naar links*
Oostwaarts	*– Naar voren*
Zuidwaarts	*– Naar rechts*
Westwaarts	*– Naar achter*





Als u een bepaalde tijd tegen iets aan blijft duwen dan maakt u een sprong en als dit voorwerp niet te hoog is dan zult u daar bovenop landen.

Staat u naast een vijand dan zal een druk op de vuurknop resulteren in een slag in de richting waarin u kijkt.

Als u NIET naast een vijand staat dan stelt u d.m.v. een druk op de vuurknop de 'icon-mode' in werking. U komt in de icon-mode met de cursor over de 'FIRE' icon. Druk daarom twee keer op de vuurknop om de gekozen toverformule af te vuren (bevriezen, wolk, bel).

ICONS

Selecteer icon	*Dit kleurt uw keuze in het voorraadscherm. U kunt selekteren door links en rechts te bewegen en dan op de vuurknop te drukken.*
1. Kies toverformule	*Naast de icon ziet u een venster met afbeeldingen van de drie verschillende toverformules. Daarnaast geeft een balk aan hoeveel van elk er nog over is. De gekozen formule licht op.*
2. Vuur toverformule	*Hiermee vuurt u de gekozen formule, tenzij die op is.*
4. Gebruik voorwerp	*Hiermee gebruikt u het gekozen voorwerp zoals toverformule of sleutel om deur te openen.*
5. Pak voorwerp	*Hiermee pakt u een voor u liggend voorwerp op. Dit komt bij uw voorraad, tenzij u al te veel draagt.*
6. Laat voorwerp vallen	*Hiermee laat u een gekozen voorwerp vallen. Wilt u iemand iets geven laat het dan vlak naast hem vallen.*
7. Geluid aan/uit	*Hiermee zet u alle geluiden aan of uit.*
8. Pauze	*Hiermee pauzeert u. Met een druk op 'Q' verlaat u het spel definitief. Elke andere toets doet het spel hervatten. U hoort muziek en ziet uw huidige toestand.*
9. Save spel	*Hiermee 'saved' u uw positie in het geheugen, maar niet op tape, dit laatste is niet mogelijk. Als u al uw levens heeft verloren start u op de laatst 'gesavede' positie.*

KONDITIE AANDUIDINGEN

10. Uithoudingsvermogen	*Raakt uw uithoudingsvermogen op dan wordt u trager. Is het op dan sterft u. U komt onderweg bloemen tegen. Loopt u daar doorheen dan verdwijnen ze en uw uithoudingsvermogen neemt toe.*
11. Levens	*In de vorm van een afdruk van een klauw ziet u hoeveel levens u nog heeft. U begint met negens levens.*
12. Gekozen formule	*Bel, Wolk, Vriezen.*
13. Formule voorraad	
Score	*Een percentage geeft aan hoeveel u al heeft opgelost. Een getal geeft uw verzamelde punten aan.*

ARCADE ELEMENTEN

Greyfell is duidelijk een arcade-spel. Alle delen van het land waar zich een belangrijk onderdeel voor het succesvol beëindigen van de tocht bevindt worden zwaar bewaakt door ratten en andere minne kreaturen. De ratten zijn uitgesproken stom maar zijn met velen. Ze verbergen zich vaak in bomen, en springen vandaar boven op u, of ze zitten achter hutjes en vallen u dan van achter aan. U kunt zich evenwel ook verbergen en veilig stellen, en dan hard weg rennen als ze de andere kant op kijken.

Het zit ook vol verborgen vallen. Meteorieten en giftige pijlen vliegen konstant over het scherm. U kunt ze echter ook in uw voordeel gebruiken. Speciaal de langzamere ratten kunnen door zowel pijlen als meteorieten vernietigd worden en ook door toverformules, als u die bezit. De andere kreaturen zijn over het algemeen alleen gevoelig voor speciale formules. U kunt ze evenwel ook tot moes slaan.

UITEINDELIJK RESULTAAT

Dit wordt bepaald door uw score in punten en percentage. Het bijvoegelijke voornaamwoord beschrijft uw arcade kwaliteiten en het zelfstandig naamwoord uw vaardigheid in het avontuur.

Percentage	*Score*
1. Cabbege (Stommeling)	*Pathetic (Droevig)*
2. Mauron	*Wimpy*
3. Granny (Opoe)	*Weak (Slap)*
4. Serf (Slaaf)	*Average (Middelmatig)*
5. Apprentice (Beginner)	*Strong (Sterk)*
6. Magician (Magiër)	*Macho*
7. Soothsayer (Ziener)	*Bionic (Bionisch)*
8. Wizard (Tovenaar)	*Invicible (Onzichtbaar)*
9. Warlock (Tovermeester)	*Omnipotent (Almachtig)*
10. Cheat (Valsspeler)	*Impotent (Machteloos)*

SPREKEN

Als iemend iets tegen u wil zeggen verschijnt hij onder het werkelijk spelveld. De aanwijzing of het gesprek verschijnt in een tekstballon.

BEWEGINGEN

U kunt tot het eind van een scherm gewegen. Dan wordt het volgende beeld opgebouwd en u begint dan aan de andere kant van het volgende scherm. Als u een deur doorgaat verschijnt u in (of uit) het huis.





GREYFELL

DIE LEGENDE DES NORMAN.

Düstere Trauer liegt über dem Lande Greyfell wie ein fein gewobenes Spinnennetz im Spätsommer. Der böse Zauberer Mauron hat den goldenen Ball des Lebens gestohlen und tief in seiner Festung versteckt. Der Standort dieser Festung ist bekannt, aber wo genau der Ball sich befindet, weiß nur Mauron allein. Jedoch solange er im Besitz des Balles ist, kennt das Land weder Lachen noch das fröhli li che Geschrei spielender Kinder.

Heute abend sitzt ein Kater allein in der Wirtschaft vor seinem Bier. Die anderen Gäste erzählen sich in sehnsüchtiger, aber schon schwacher Erinnerung von den guten alten Zeiten. Der Kater hört davon, daß eines Tages das Landes erlöst wird . . . daß einer kommen wird, der die dunklen Wälder auf Maurons Gebiet durchdringt, um die Horden von Ratten und anderen grausamen Kreaturen unter Maurons Herrschaft zu bekämpfen und den Ball des Lebens zurückzugewinnen . . . und dem Lande die Freiheit zurückzuerobern. Er hört von treuen Gesellen im Wald, die standhaft geblieben und nicht unter Maurons Einfluß geraten sind . . . so wie Blotto, das Kaninchen . . . Offlorien, der Kundschafter . . . Nitormis, die zauberkundige Eule . . . Willy, das Schwein und Polizist . . . Porbelius, der Bär und Gastwirt . . . Geschöpfe, die nichts für Mauron übrig haben und einem, der mit tapferem Herzen zu ihnen kommt, helfen werden, den düsteren Herrscher zu überwältigen.

All das hört der Kater.

Er denkt zurück an seine Kindheit, als er stets ein Held sein wollte und davon träumte, Greyfell von Mauron zu befreien. Nach dem fünften Krug Bier erwacht wieder sein Mut. Er erhebt sich und ruft aus: 'Edle Freunde, allzu lang haben wir unter dem abscheulichen Gesetz des schwarzen Herrschers gelitten! Heute nacht werde ich, Norman, mich aufmachen, den Ball des Lebens zu suchen, um unser Volk zu befreien!'

Atemlose Stille entsteht, als die Gestalten in der Spelunke auf den Kater blicken, der so gar nicht ihrer Vorstellung eines heldenhaften Retters entspricht. Sie haben sich ihn immer etwas majestätischer vorgestellt – als Löwe oder Adler vielleicht oder zumindest jemand, der für seine Kampfkraft gerühmt wird. Aber dieser Kater hat etwas Besonderes – sie wissen nicht genau, was – vielleicht kann ihnen Norman tatsächlich die Freude wiederbringen und das Land wieder fröhlich machen?

Wie ein Mann erheben sie sich und trinken Norman zu: 'Auf Norman . . . sei sein Herz treu und möge die Liebe des Volkes ihn führen und beschützen!'

Norman nimmt seinen Rucksack mit den wenigen irdischen Gütern und geht zur Tür. Er wirft einen – vielleicht letzten – Blick auf die freundlichen Gesichter seiner Freunde. Und auf geht's, das Bier im Bauch und der Gedanke an die Freiheit Greyfells im Sinn.

Hier beginnt Normans Legende . . . die Suche anch dem Ball des Lebens.

DIE FIGUREN

VERBÜNDETE, AUF DIE MAN ACHTEN MUß:

POTBELLIUS	– der Gastwirt, ein Bär
OFFALORIEN	– der gerissene Spion
WILLY	– der Polizist, ein Schwein
BLOTTO	– das betrunkene Kaninchen
HITORMIS	– die schlaue, zauberkundige Eule

FEINDE, DIE MAN MEIDEN SOLLTE:

RATTEN	– Diener des bösen Mauron, sie sind zu töten
WÖLFE	– halten Wache im Wald
KILLER-TOMATEN	– bewachen die Gebein-Höhle
MINOTAUR	– ein tödliches Biest, das das Labyrinth bewacht
HERR DER SPIEGEL	– führt Dich in die Irre
SCHLAFENDER DRACHE	– verschlingt Dich mit einem Haps
KATZENFRESSENDE PFLANZEN	– erwischen Dich, wenn Du es am wenigsten erwartest
KROKODILE	– bewachen den Graben der Höhle
MORON	– Herrscher der Skelette

Und hüte Dich vor Giftpfeilen, Steinen, Dornen und Feuerbällen.

DAS SPIEL

Kontrollen:

So bewegst Du die Figur;

nach Norden	nach links
nach Osten	nach oben
nach Süden	nach rechts
nach Westen	nach unten

Wenn Du eine Zeit lang gegen einen Gegenstand drückst, vollführst Du einen Sprung. Ist das Objekt niedrig genug, landest Du darauf.

Durch Drücken des Feuerknopfes schlägst Du in Deine Blickrichtung.

Durch Drücken des Feureknopfes im Stand, wenn kein Gegner in Deiner Nähe ist, wird in den Bildmodus gewechselt. Du schaltest ihn an mit dem Cursor über dem Feuer-Symbol. Durch zweimaliges Drücken des Feuerknopfes wird der ausgewählte Zauber ausgelöst (Frost, Wolke oder Blase).

BEGINN DER SUCHE

SPECTRUM: Tippe LOAD", Drücke ENTER, drücke PLAY.
AMSTRAD Cassette: Halte die Taste CTRL gedrückt und drücke die kleine ENTER-Taste.
AMSTRAD Diskette: Tippe RUN"AS".
C64/128 Cassette: Drücke SHIFT + RUN/STOP. Drücke PLAY
C64/128 Diskette: Tippe LOAD"AS",8,1. Drücke RETURN

MENÜ

Wähle den gewünschten Punkt (wenn Du nicht die Tasten benutzen möchtest, wähle Dich mit RETURN durch die Funktionen). Falls längere Zeit keine Eingabe erfolgt, beginnt eine Demo – drücke eine beliebige Taste, um sie zu unterbrechen.

BILDER

Bild wählen	*Färbt das Objekt Deiner Wahl im Inventar-Fenster. Du kannst die einzelnen Objekte durchgehen und mit dem Feuerknopf auswählen.*
1 Spruch wählen:	*In einem Fenster sind die drei Arten von Zauber grafisch dargestellt. Daneben befindet sich je ein Balken, der die verbliebene Kraft des Zaubers darstellt. Der momentan gewählte Spruch wird hell angezeigt.*
2 Zauber aussprechen:	*Das löst den gewählten Zauber aus, es sei denn, seine Kraft ist erschöpft.*
3 Objekt wählen:	*Das weiße, hell dargestellte Objekt ist das ausgewählte.*
4 Objekt benutzen:	*Das ausgewählte Objekt wird benutzt als Zauber oder zum öffnen einer Tür.*
5 Objekt aufnehmen:	*Damit nimmst Du das Objekt auf, das direkt vor Dir liegt. Es erscheint im Inventar-Fenster, falls Du nicht schon zuviel trägst.*
6 Objekt weglegen:	*Du legst das gewählte Objekt ab. Um es einer bestimmten Person zu geben, lege es direkt neben sie.*
7 Sound an/aus:	*Hiermit kann der Ton aus-bzw. angeschaltet werden.*
8 Spielpause:	*Es wird angeboten, die Taste Q zu drücken und so das Spiel zu beenden oder eine andere Taste, um das Spiel fortzusetzen. Während der Pause ertönt eine Melodie. Der aktuelle Status erscheint auf dem Schirm.*
9. Spiel sichern:	*Der aktuelle Spielstand kann gesichert werden (nicht auf Cassette). Wenn Du alle Deine Leben verloren hast, kannst Du beim letzten gesicherten Stand wieder beginnen.*

STATUS

10 Lebenskraft:	*Mit zu geringer Lebenskraft verlangsamst Du, wenn sie Null erreicht, stirbst Du. In der Landschaft findest Du Blumen. Gehe in sie hinein, und Deine Lebenskraft steigt wieder.*
11 Anzahl Leben:	*Es wird angezeigt, wieviele der anfänglich neun Leben Dir noch verblieben sind.*
12 Ausgewählter Zauber:	*Blase, Wolke oder Frost.*
13 Kraft des Zaubers Punkte:	*Es wird der Prozentsatz angegeben, wieviel des Abenteuers Du überstanden hast, und eine Zahl, die Deine Fähigkeiten beurteilt.*





Alle Gebiete, in denen die zur Suche so dringend benötigten Objekte verborgen sind, werden von Ratten und den anderen Üblen Kreaturen des Landes streng bewacht. Die Ratten sind sehr dumm, doch wegen ihrer großen Zahl können sie ihre Gegner immer wieder besiegen. Oft verstecken sie sich in Bäumen und springen von oben auf Dich, oder sie lauern hinter Hütten und fallen Dich von hinten an. Doch kannst Du Dich in der Landschaft einigermaßen sicher verbergen – und weiterlaufen, wenn sie gerade in die andere Richtung schauen.

Das Land ist auch voll überraschender Fallen. Meteoriten und giftige Pfeile fliegen ständig umher, was Du auch zu Deinem Vorteil verwenden kannst. Ratten, besonders die langsameren, können durch Meteoriten oder Giftpfeile vernichtet werden, genauso durch einen Deiner Zauber. Die anderen Bösewichter des Landes trifft nur jeweils einer der Zauber. Du kannst sie dank Deiner Schlagkraft auch zu Brei schlagen.

ENDGÜLTIGER STATUS

Wie weit bist Du gekommen? Wie werden Deine Fähigkeiten bewertet?

PROZENTZAHL	*PUNKTE*
1. Kohl	*kläglich*
2. Mauron	*nicht nennenswert*
3. Großmutter	*schwach*
4. Sklave	*durchschnittlich*
5. Lehrling	*stark*
6. Magier	*Macho*
7. Wahrsager	*übermäßig*
8. Hexenmeister	*unbesiegbar*
9. Zauberer	*allmächtig*
10. Betrüger	*unfähig*

SPRACHE

Die Figuren können zu Dir reden, um Hinweise zu geben oder um einfach nur ein Gespräch zu führen. Wenn eine Figur spricht, erscheint ihr Bild auf einer Plattform vor der eigentlichen Spielfläche mit einer Sprechblase, die den Text enthält.

ALLGEMEINE BEWEGUNG

Du kannst Deine Figur über die Spielfläche bewegen, bis die Kante erreicht ist. Dann erscheint die nächste Fläche, und Deine Figur läuft weiter. Wenn Du durch eine unverschlossene Tür gehst, erscheint Deine Figur wieder auf der anderen Seite dieser Tür.

STOP! Don't jump! Bandage those wrists! You too can now be the proud owner of one of our zany T-Shirts or colour metal logo badge or even one of our fine games! Your friends won't know you – "Who is that attractive beast?" they cry!
Just send your crossed cheque/PO (payable to Ariolasoft UK Ltd) together with your completed database and the item(s) you require, clearly marked.
Post it to: **Ariolasoft UK Ltd · PO Box 461 · London NW1 2ND.**

T-SHIRTS

THE HACKER


THE STRATEGIST


THE ZAPPER


THE ADVENTURER


PROGRAMS

	C64 CASS	C64 DISK	SPECTRUM	AMSTRAD CASS	AMSTRAD DISK	ATARI DISK	AMIGA
DEACTIVATORS	9.95	14.95	8.95	8.95	14.95		
TUJAD			8.95	8.95	14.95		
CAMELOT WARRIORS	9.95	14.95	8.95	8.95	14.95		
MARBLE MADNESS	9.95	14.95					29.95
TOUCHDOWN FOOTBALL	9.95	14.95				14.95	
NEWSROOM		39.95					
HEART OF AFRICA		14.95					
SEPULCRI				8.95	14.95		
ARCTICFOX	9.95	14.95					29.95

Please send me the following

TITLE/MACHINE/FORMAT	PRICE
....	£.........
....	£.........
....	£.........
TOTAL =	£.........
T-SHIRT TOTAL =	£.........
GRAND TOTAL	£.........

T-SHIRT	QTY	SIZE M	L	XL	PRICE
HACKER					£3.99
ZAPPER					£3.99
ADVENTURER					£3.99
STRATEGIST					£3.99
ARIOLASOFT					£4.99

Ariolasoft Metal Badge ☐ £1.00

(All prices include P&P and VAT. Please allow 28 days for delivery. Subject to availability).

"THROW IN THE TOWEL!"

There now follows a short period of abuse.

– Ok you feeble, armadillo-brained, weak-kneed water lily! So you give in huh? Well, all is not lost – send in the form below and we will send you THE SOLUTION along with another abusive note. Providing you say the secret word **"Ungwani"** every Friday at midnight, we won't tell your friends you cheated. Then you can laugh yourself silly while they struggle along! –

Dear desperately ingenious Software Chaps,

I have failed miserably to complete GREYFELL on the *Spectrum/Commodore/Amstrad/Other computer.

My name is ....

and I'm sorry to say I live at ....

....

....

So please send me THE SOLUTION! I beg utterly for mercy and will say the secret word **"Ungwani"** as directed.

*delete as applicable

Send to: Ariolasoft UK LTD PO Box 461. LONDON NW1 2ND

To validate this voucher please fill in all the details below in BLOCK CAPITALS

TITLE | INIT | SURNAME | CUT HERE

ADDRESS

CITY/TOWN | COUNTY

(Date of birth if under 18)

POSTCODE | TEL | D M Y

DATE PROGRAM PURCHASED

D M Y

How did you learn about this program? Please tick as appropriate

- Poster
- Advertisement
- Review
- Video
- Friend
- Retailer
- Other (please specify)

RETAILER NAME | RETAILER TOWN

"THROW IN THE TOWEL!"

